

PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA PESERTA DIDIK KELAS X MIPA 6 SMAN 3 BANDA ACEH TAHUN AJARAN 2018/2019

Ernayulis

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kota Banda Aceh
Corresponding Author: ernayulissalang@gmail.com

Abstract

Team Games Tournament type cooperative learning model as a learning model that involves all students and group work, this learning model also requires students to compete through tournaments in games so that it will trigger to improve Civics learning outcomes. This study aims to determine the improvement of student learning outcomes in Civics through the Team Games Tournament learning model on the subject matter of Threats to National Integration. This research was conducted at SMAN 3 Banda Aceh, in class X MIPA 6 with a total of 34 students, consisting of 15 boys and 19 girls. This research uses a qualitative approach with the type of research is classroom action research, which is carried out in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Data analysis was carried out classically using the percentage formula. The results of data analysis show that: (1) Learning with the Team Games Tournament Model can complete student learning outcomes classically, namely 91.18%, meaning that 31 of 34 students have achieved mastery in learning from the KKM score of 76. (2) Learning with the Team Games Tournament model can also improve teacher skills. Based on the results of observations, the average implementation of learning by teachers reaches 96.55%. (3) Learning with the Team Games Tournament learning model can increase student activity. The results of the observation of student activities in cycle II reached 82.35% or as many as 28 students were active and focused in participating in learning in cycle II. Thus, learning with the Team Games Tournament model can increase student activities and complete their learning outcomes classically.

Keywords: *Team Games Tournament Model, Learning Outcomes,*

Abstrak

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament sebagai model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dan kerjasarna kelompok, model pembelajaran ini juga menuntut peserta didik untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik melalui model pembelajaran Team Games Tournament pada materi pokok Ancaman Terhadap Integrasi Nasional. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Banda Aceh, di kelas X MIPA 6 dengan jumlah 34 orang peserta didik, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 19 perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara klasikal dengan menggunakan rumus persentase. Hasil analisis data menunjukkan bahwa:(1) Pembelajaran dengan Model Team Games Tournament dapat menuntaskan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 91,18%, artinya 31 dari 34 orang peserta didik telah mencapai ketuntasan dalam belajar dari nilai KKM yaitu 76. (2) Pembelajaran dengan model Team Games Tournament juga dapat meningkatkan keterampilan guru. Berclasarkan hasil observasi, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru mencapai 96,55%. (3) Pembelajaran dengan Model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas siswa. Untuk hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II mencapai 82,35% atau sebanyak 28 orang siswa telah aktif dan fokus dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran dengan model Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan menuntaskan hasil belajar mereka secara klasikal.

Kata Kunci: *Model Team Games Tournament, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sekitar sehingga peserta didik memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik sehingga terjalin komunikasi dua arah yang menjadikan pembelajaran terarah pada pencapaian kompetensi. Guru harus mampu memahami beberapa hal dari peserta didik seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian, kebiasaan, catatan kesehatan, latar belakang keluarga, dan kegiatannya di sekolah. Disamping pelaksanaan proses pembelajaran dalam suasana komunikasi dua arah, diharapkan peserta didik juga dapat melakukannya dalam suasana komunikasi multi arah. Dalam proses pembelajaran seperti ini hubungan tidak hanya terjadi antara seorang guru dengan peserta didik dan sebaliknya, tetapi juga antara peserta didik-peserta didik lainnya.

Pemilihan metode mengajar yang tepat akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung kelancaran proses belajar mengajar sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuannya, waktu yang tersedia, dan banyaknya peserta didik serta hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Adapun metode-metode yang dapat dipakai guru dalam mengajar antara lain metode ceramah, metode tanya jawab, metode pemberian tugas (resitasi), metode demonstrasi, metode kerja kelompok, metode inkuiri, metode eksperimen, metode simulasi dan sebagainya. Guru yang baik harus mampu menguasai bermacam-macam metode mengajar sehingga dapat memilih dan menentukan metode yang tepat untuk diterapkan pada materi pembelajaran tertentu.

Berdasarkan nilai Ulangan harian I kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan belajar dari MIPA dan kelas-kelas lainnya. Hasil belajar ranah kognitif peserta didik kelas X MIPA 6 yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 hanya sebanyak 17 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan mencapai 34 orang peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar ranah kognitif hanya sebesar 50% saja. Oleh karena itu, diperlukan suatu reformasi pembelajaran yang mampu mengatasi masalah ini. Dari kenyataan tersebut dapat diduga bahwa penyebab mengapa hasil belajar rendah pada mata pelajaran PPKn antara lain: sikap peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran PPKn, kurangnya minat baca peserta didik terhadap buku-buku PPKn, peserta didik jarang yang bertanya pada saat pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Hasil belajar PPKn yang rendah dapat ditingkatkan dengan mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka tidak merasakan bosan selama pembelajaran sehingga peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan guru dan menjadi aktif saat kegiatan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik. Model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk ikut aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Di dalam kelas

kooperatif, peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang sederajat tetapi heterogen.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yakni metode pembelajaran Student Centered dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments dipilih karena model pembelajaran tersebut selain melibatkan seluruh peserta didik dan kerjasama kelompok juga sesuai dengan perkembangan peserta didik yang masih berada pada akhir masa remaja. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments juga menuntut peserta didik untuk berkompetisi melalui turnamen dalam permainan sehingga akan memicu untuk memperbaiki hasil belajar PPKn. Harapannya, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments selain menjadi pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan, juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar PPKn ranah kognitif peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti sekaligus guru mata pelajaran PPKn di kelas X MIPA 6 perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dalam mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul "Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Peserta didik Kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019."

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Siklus

Selama mengajar di kelas X MIPA 6, peneliti sekaligus bertindak sebagai guru PPKn mengamati proses pembelajaran di kelas tersebut. Berdasarkan pengamatan selama mengajar, permasalahan yang terjadi antara lain adalah sikap peserta didik yang kurang tertarik dengan mata pelajaran PPKn, kurangnya minat baca peserta didik terhadap buku-buku PPKn, peserta didik jarang yang bertanya pada saat pembelajaran, metode pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak inovatif sehingga outputnya adalah hasil belajar PPKn peserta didik kelas X MIPA 6 menurun. Hal itu dapat dibuktikan dengan melihat hasil belajar kognitif mereka berupa nilai ulangan harian K.D 3.5. Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh yang rendah. Dari nilai penilaian harian I kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dapat diketahui bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan belajar daripada kelas-kelas lainnya. Hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 76 hanya sebanyak 17 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan mencapai

34 orang peserta didik. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar ranah kognitif hanya sebesar 50% saja, artinya prestasi belajar peserta didik pada kelas X MIPA 6 pada mata pelajaran PPKn khususnya .D 3.5. *Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika* masih harus ditingkatkan lagi.

Dari kenyataan di atas, peneliti selaku guru harus memikirkan berbagai alternatif untuk mengatasi hal tersebut. Guru harus menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang tentu menarik dan inovatif agar peserta didik bersemangat dalam belajar PPKn, ditambah lagi mata pelajaran-mata pelajaran yang jadwalnya siang harus dikemas semenarik mungkin agar peserta didik tetap bersemangat walaupun pada jam siang.

Selanjutnya data tentang kemampuan awal peserta didik kelas X MIPA 6 juga didapat dari pemberian tes pra-tindakan yang dilaksanakan pada pertemuan pertama di siklus I. Pre-test ini berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dan tiga soal esai. Untuk tes Pilihan Ganda kriteria penilaiannya adalah setiap butir soal jika benar berbobot skor 6, dan skor 0 jika salah. Total nilai keseluruhan dari soal tersebut adalah 60. Selanjutnya untuk kriteria soal esai nilai keseluruhan adalah 40.

Data tentang kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi pada K.D 3.6 yaitu tentang *Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika* perolehan hasil belajar peserta didik dari penilaian pre-test terkait materi K.D 3.6. *Menganalisis ancaman terhadap negara dan upaya penyelesaiannya di bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika* masih tergolong rendah. Peserta didik yang nilainya sudah mencapai $KKM \geq 76$, persentasenya hanya berada pada angka 29,41% atau sebanyak 10 orang peserta didik dari jumlah keseluruhan 34 orang dan sebesar 70,59% peserta didik belum mencapai nilai KKM. Selanjutnya untuk penilaian pre-test ini, rata-rata klasikal yang diperoleh kelas X MIPA 6 adalah 66,91%. Nilai tertinggi dari pre-test ini adalah 88 dan terendah adalah 47.

2. Tahap Siklus I

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PPKn siklus I materi *Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika* dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan. Jadwal mata pelajaran PPKn setiap minggunya adalah 2 jam pelajaran. Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Februari 2018 pada jam pelajaran 7-8 (12.30-14.00) dan pertemuan kedua tanggal 14 Februari 2018 pada jam pelajaran yang sama. Adapun tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Pada tahap perencanaan tindakan siklus 1, kegiatan yang dilakukan peneliti/guru adalah:

- 1) Menyiapkan silabus sesuai dengan kurikulum K13 (Lampiran 2)
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan guru sebagai panduan saat pembelajaran. (Lampiran 3)
- 3) Menyusun soal pre-test dan post-test. Soal dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan mengadopsi dari beberapa sumber. Soal pre-test dan post-test terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian. (Lampiran 4)
- 4) Membuat instrumen permainan dengan memanfaatkan media Slide Powerpoint dan reward kejuaraan turnamen.
- 5) Menyiapkan kelompok diskusi peserta didik (Lampiran 5)
- 6) Menyiapkan lembar observasi aktivitas peserta didik (Lampiran 7)
- 7) Menyiapkan absen untuk siklus I
- 8) Menyiapkan materi pembelajaran (Lampiran 8)

Pada saat pelaksanaan Siklus I peneliti/guru berkolaborasi dengan seorang pengamat (observer) yang juga merupakan guru mata pelajaran PPKn yaitu Ibu Cut Maryana, S.Pd.,M.Pd. Peneliti/guru memilih untuk menerapkan model *TeamGames Tournament (TGT)* karena model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sebelumnya dikelas X MIPA 6. Model pembelajaran ini peneliti terapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 dalam belajar PPKn. Pertemuan I, setelah semua kegiatan pendahuluan dilaksanakan oleh guru, selanjutnya guru meminta peserta didik melakukan kegiatan pretest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menerapkan model *Team Games Tournament* seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya. Pretest berlangsung selama 25 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dan soal uraian sebanyak 3 soal.

Selanjutnya setelah pre-test selesai, peserta didik dibagi kedalam 6 kelompok diskusi. Setiap kelompok terdiri atas 5-6 anggota dengan kemampuan akademik yang bervariasi dan telah ditentukan oleh peneliti/guru. Saat pembelajaran, setiap kelompok diamati oleh pengamat (observer). Pengamat mengamati diskusi dan turnamen berdasarkan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Daftar kelompok diskusi pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 9.

Setelah proses diskusi selesai, kemudian guru memandu presentasi diskusi kelompok dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah dibahas oleh kelompok. Langkah ini dipilih guru agar bisa menghemat waktu yang singkat. Menurut peneliti apabila kegiatan presentasi masing-masing kelompok harus maju kedepan kelas, itu akan membutuhkan waktu yang lama. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru menguatkan kembali pemahaman peserta didik terkait materi K.D 3.6. Selanjutnya pada pertemuan II, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan membagi kelompok turnamen. Pembagian kelompok turnamen diambil dari kelompok diskusi pada pertemuan I. Kemudian peneliti/guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa selama kegiatan turnamen selalu diamati dan dinilai oleh guru.

Permainan TGT pada siklus 1 terdiri dari dua (2) babak dengan waktu 40 menit. Pada babak pertama setiap kelompok secara bergilir dari kelompok 1 sampai kelompok 6 harus memilih satu persatu angka yang sudah ditampilkan pada slide powerpoint dipapan tulis. Setiap angka tersebut berisi soal-soal PPKn terkait materi yang sedang diajarkan yaitu tentang Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Jumlah soal turnamen masing-masing kelompok yang harus dijawab adalah enam (6) soal.

Cara permainannya, setiap kelompok menentukan sendiri siapa anggota kelompok yang maju pertama dan seterusnya sampai maju paling terakhir (ke-6) untuk memilih angka yang tertera pada slide powerpoint. Pemain 1 pada kelompok 1 (pembaca), akan bersaing dengan pemain 1 pada kelompok 2, 3, 4, 5, dan 6 (penantang), dan begitu seterusnya, pemain ke 2 pada kelompok 1 akan bersaing dengan pemain ke 2 pada kelompok 2, 3, 4, 5, dan 6. Selanjutnya apabila kelompok yang mendapat kesempatan pertama sudah memilih angka maka ia harus menjawab soal tersebut secara cepat dengan waktu yang telah ditentukan, yaitu 30 detik. Apabila dalam waktu 30 detik pemain yang bertugas menjawab belum bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilempar kepada lawannya yang sama-sama mendapat giliran

pertama pada kelompok mereka masing-masing. Permainan terus berlanjut hingga setiap anggota dalam kelompok secara bergilir mendapat kesempatan dalam tournament tersebut. Untuk setiap soal yang berhasil dijawab dengan benar akan diberi point 10. Guru/peneliti bertindak sebagai moderator yang bertugas membukakan jawaban pada slide powerpoint dan mencatat point yang diperoleh setiap pemain dalam kelompoknya masing-masing.

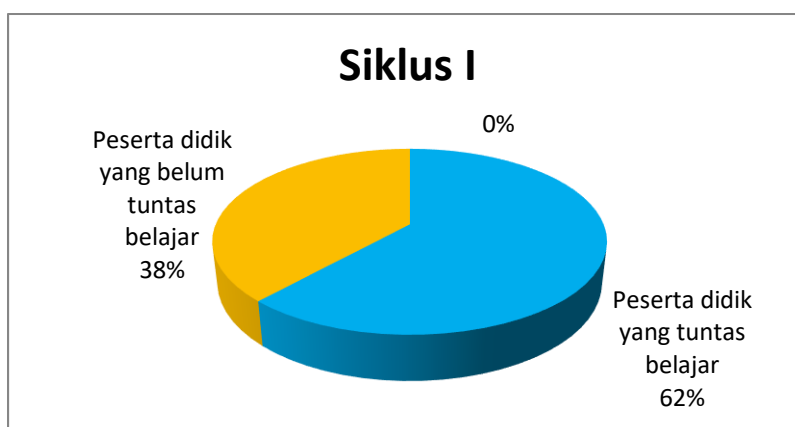
Untuk babak kedua (2), permainan TGT ini disebut dengan babak rebutan. Sebanyak sepuluh (10) soal yang sudah dipersiapkan di belakang setiap angka yang ditampilkan pada slide powerpoint. Guru membuka setiap kartu yang sudah dipilih oleh pesert didik dan membacakan soal yang terdapat di balik angka-angka yang ditampilkan. Babak dua ini, menuntut masing-masing kelompok tournament untuk fokus dan cepat dalam mengangkat tangan apabila ingin menjawab pertanyaan. Kelompok paling cepat mengangkat tangan akan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setiap soal pada babak rebutan mempunyai poin sebanyak 20 poin. Sehingga apabila kelompok berhasil menjawab dengan benar maka pointnya akan ditambahkan sebanyak 20 point dan apabila jawabannya salah, maka point kelompok tersebut akan dikurangi 15 digit. Semua kelompok turnamensangat antusias dalam melaksanakan permainan untuk mendapatkanskor terbanyak. Setelah semua babak terlaksana guru menghitung semua skor. Perolehan skormasing-masing tim adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perolehan Skor TGT Siklus I

Kelompok Tournamen	Skor	Juara
Kelompok 1	135	I
Kelompok 2	60	V
Kelompok 3	85	III
Kelompok 4	75	IV
Kelompok 5	50	VI
Kelompok 6	125	II

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelompok tournamen yang memperoleh skor tertinggi yaitu 135 diperoleh oleh kelompok 1, sehingga kelompok 1 mendapat juara I, kelompok yang mendapat juara II dengan skor 125 diperoleh oleh kelompok 6, juara III diperoleh oleh kelompok 3 dengan skor 85, kelompok IV mendapat juara IV dengan skor 75, kelompok 2 memperoleh skor 60 mendapat juara V, dan terakhir adalah kelompok 5 dengan perolehan skor 50 mendapat juara VI. Selanjutnya masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan kelas mendapatkan hadiah.

Kegiatan terakhir pada pertemuan II Siklus I adalah post-test. Post-test pada siklus I dilakukan dengan menggunakan soal yang sama dengan soal pre-test, yang dilaksanakan selama 25 menit. Post-test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan model TeamGamesTournament. Data hasil belajar post-test peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh perolehan hasil belajar peserta didik pada post-test siklus I sudah lebih meningkat jika dibandingkan dengan nilai pre-test. Namun hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara umum peserta didik belum tuntas belajar karena taraf keberhasilan $\leq 80\%$. Ketuntasan belajar pada siklus I dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Belajar Post-Test Siklus I

Dalam kegiatan observasi yang dilaksanakan, observer mencocokkan dan mencatat segala aktivitas yang dilaksanakan peneliti maupun peserta didik selama proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Jika dalam kegiatan pengamatan tersebut terdapat beberapa hal yang kurang sesuai dengan yang ada pada lembar observasi ataupun terdapat kendala yang dialami peneliti selama proses pembelajaran berlangsung maka pengamat dapat memasukkan dalam catatan lapangan. Dan berdasarkan hasil observasi inilah peneliti dapat menentukan tindakan yang dapat dilakukan pada tindakan selanjutnya. Peneliti dalam observasi ini membagi pedoman observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Berikut adalah uraian data hasil observasi siklus I:

Hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas guru yang terlampir pada lampiran 10. Berdasarkan pengamatan, kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT mencapai persentase sebesar 86,21%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dapat dikategorikan baik. Beberapa hal yang belum maksimal dilakukan guru pada saat pembelajaran berlangsung adalah (1) guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat kegiatan pendahuluan, (2) Materi pembelajaran baik kedalaman dan keluasannya kurang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, dan (3) selama pembelajaran berlangsung perhatian guru kepada peserta didik belum diberikan secara merata. Hal tersebut terjadi karena guru terlalu fokus pada waktu pembelajaran yang singkat pada setiap pertemuannya.

Pengamatan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan model TGT dapat dilihat pada lampiran 11. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 67,66% atau sebanyak 23 orang dari 34 jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya sebesar 32,35% atau sebanyak 11 orang peserta didik masih belum fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kriteria aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang baik.

Setelah melaksanakan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan perlu diperbaiki untuk rencana tindakan pada siklus berikutnya. Dalam kegiatan pada siklus I didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Ketuntasan hasil belajar setelah post-test pada siklus I masih belum mencapai kriteria ketuntasan, karena perolehan persentase hasil belajar peserta didik hanya sebesar 61,76%, sementara indikator ketuntasan hasil belajar harus mencapai 80%.
- 2) Untuk aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada Siklus II mencapai kriteria baik yaitu mencapai 86,21%. Demikian halnya dengan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, lembar aktivitas peserta didik masih pada kategori kurang dengan nilai 67,66%.
- 3) Pembacaan peraturan games terlalumeakan banyak waktu, pesertadidik selalu bertanya berulang-ulang karena masih asing dengan model TGT ini. Sehingga pada siklus selanjutnya aturan permainan akan ditampilkan dipapan tulis melalui slide powerpoint.
- 4) Pesertadidik dikondisikan sampai benar-benar kondusif terlebih dahulu dan siap mengikuti pembelajaran.
- 5) Guru perlu lebih bertindak tegas ketika peserta didik kurang disiplin saat turnamen, tes maupun diskusi dengan memberikan sanksi berupa teguran langsung maupun pengurangan nilai.
- 6) Pada siklus II guru akan memberi perhatian kepada peserta didik secara merata
- 7) Mempersiapkan hadiah turnamen yang lebih menarik agar peserta didik semakin tertarik dan lebih antusias lagi saat turnamen.

Siklus II dilaksanakan pada Rabu, tanggal 21 Februari sampai 28 Februari 2018. Tahapan siklus II adalah sebagai berikut:

Peneliti bersama dengan observer mengadakan refleksi siklus I. Refleksi siklus memperoleh banyak masukan yang dapat digunakan sebagai perbaikan pada siklus II. Selanjutnya peneliti merencanakan tindakan berdasarkan masukan tersebut agar pelaksanaan siklus II menjadi lebih baik. Perencanaan pada siklus II tidak jauh berbeda dari perencanaan siklus I yakni membuat RPP (lampiran 12), instrumen permainan TGT, soal pre-test dan post-test siklus II (lampiran 13) serta menyiapkan lembar observasi aktivitas guru serta peserta didik seperti pada siklus I, mengatur meja dan kursi untuk diskusi sebelum pembelajaran agar dapat menghemat waktu.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hampir sama seperti siklus sebelumnya. Pertama-tama, guru meminta peserta didik melakukan pretest sebelum melaksanakan pembelajaran. Pretest berlangsung selama 20 menit dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Materi pretest memuat materi pada K.D 3.6 sub materi (1) *Ancaman di Bidang IPEKSOSBUDHANKAM* dan (2) *Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional*.

Perolehan hasil belajar pre-test siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan peserta didik dalam memahami materi masih jauh dari kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Persentase yang diperoleh hanya sebesar 52,94%. Setelah pretest selesai, guru melanjutkannya dengan kegiatan berdiskusi. Peserta didik dibagi ke dalam 6 kelompok diskusi seperti pada siklus I (lampiran 15) dan guru menjelaskan selintas tentang materi yang akan dipelajari. Saat pembelajaran, kegiatan guru maupun peserta didik juga diamati oleh pengamat. Diskusi kelompok pada siklus II berlangsung selama 50 menit. Setelah diskusi kelompok selesai, guru menguatkan kembali pemahaman peserta didik sub materi (1) *Ancaman di Bidang*

IPLEKSOSBUDHANKAM dan (2) Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional dan guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara bersama-sama. Kegiatan akhir, guru memberitahukan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya kepada peserta didik yaitu kegiatan turnamen

Kegiatan turnamen dilaksanakan pada pertemuan II siklus II yaitu tanggal 28 Februari 2018. Prosedur permainan TGT tetap masih sama seperti pada siklus I. Namun aturan permainan pada siklus II tidak dibacakan oleh guru melainkan ditampilkan di papan tulis dengan menggunakan slide powerpoint. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik tidak perlu bertanya berulang kali terkait langkah-langkah permainan TGT, sehingga guru/peneliti bisa menghemat waktu. Permainan terdiri dari dua babak. Soal-soal turnamen yang disusun peneliti merupakan soal-soal terkait materi yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dengan jumlah 46 soal. Seperti pada siklus I, masing-masing kelompok turnamen akan memilih 6 kartu dibabak I.

Setiap kelompok memilih beberapa nomor yang sudah ditampilkan dipapan tulis melalui slide powerpoint, kemudian setelah soal berhasil dijawab, guru/peneliti akan mencocokkannya dengan jawaban yang telah disediakan guru (kartu jawaban). Setiap anggota bersaing untuk memperebutkan skor. Peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan permainan untuk mendapatkan skor terbanyak. Sebagian besar peserta didik tampak menikmati kegiatan turnamen, peserta didik terlihat tidak merasakan kebosanan saat pembelajaran. Turnamen berlangsung selama 40 menit seperti pada siklus I.

Setelah semua babak terlaksana guru menghitung semua skor. Perolehan skormasing-masing tim adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perolehan Skor TGT Siklus II

Kelompok Turnamen	Skor	Juara
Kelompok 1	100	I
Kelompok 2	80	V
Kelompok 3	140	III
Kelompok 4	60	IV
Kelompok 5	70	VI
Kelompok 6	110	II

Berdasarkan tabel diatas, kelompok yang mendapat juara I adalah kelompok 3, kemudian juara II dimenangkan oleh kelompok 6, dan juara II diperoleh oleh kelompok 1, selanjutnya menyusul kelompok 2 mendapat juara IV, kelompok 5 memperoleh juara V dan terakhir kelompok 4 berada diposisi ke VI. Guru/peneliti memberikan reward untuk kelompok yang mendapat juara I, II, dan III.

Adapun kegiatan terakhir pada pertemuan II siklus II ini adalah kegiatan evaluasi dengan pemberian soal post-test yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Posttest dilakukan

untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham materi yang tengah dipelajari dengan menggunakan model Team Games Tournament. Data hasil belajar peserta didik pada siklus II kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh Perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus II dalam menguasai materi pada K.D 3.6 submateri (1) Ancaman di Bidang IPEKSOSBUDHANKAM dan (2) Peran Serta Masyarakat Dalam Mengatasi Berbagai Ancaman Dalam Membangun Integritas Nasional sudah mengalami peningkatan yang signifikan daripada siklus I dan pre-test yang dilakukan pada siklus II. Persentase ketuntasan pada siklus II mencapai 91,18% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM ≥ 76 , hanya 3 dari 34 orang peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM. Ketuntasan belajar pada siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Belajar Post Test Siklus II

Peneliti dalam observasi ini membagi pedoman observasi menjadi dua bagian yaitu lembar observer kegiatan guru dan lembar observer kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Berikut adalah uraian data hasil observasi.

Hasil pengamatan aktivitas guru dapat dilihat pada rekapitulasi lembar pengamatan aktivitas guru yang terlampir pada lampiran 16 Berdasarkan pengamatan kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT mencapai persentase sebesar 96,55%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat dikategorikan sangat baik. Hal-hal yang kurang pada siklus I sudah disempurnakan pada siklus II.

Pengamatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model TGT dapat dilihat pada lampiran 17. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebesar 82,35% atau sebanyak 28 orang dari 34 jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Selanjutnya sebesar 17,65% atau sebanyak 6 orang peserta didik masih belum fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa kriteria aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dapat dikategorikan baik.

Dalam kegiatan pada siklus II didapatkan hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Ketuntasan hasil belajar setelah post-test pada siklus II sudah meningkat, melebihi indikator ketuntasan yang telah ditentukan dalam penelitian ini yaitu sebesar 80%. Persentase hasil belajar peserta didik pada siklus II ini adalah 91,18%, dengan demikian tindakan pada siklus II ini dinyatakan berhasil.

- 2) Untuk aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada Siklus II mencapai kriteria sangat baik yaitu mencapai 96,55%. Demikian halnya dengan kativitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, lembar kativitas peserta didik mencapai kategori baik dengan nilai 82,35%.
- 3) Meskipun belum optimal, tetapi antusias dan kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sudah lebih baik.
- 4) Kerjasama dalam kelompok sudah baik.
- 5) Peserta didik memperhatikan instruksi permainan dan sudah terampil mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran koperatif tipe Team Games Tournament sehingga permainan berjalan dengan baik.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik kelas XMIPA 6SMAN3 Banda Aceh. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan (4 x 45 menit). Materi yang dipelajari adalah Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan sub materi pokok masing-masing siklus yakni sebagai berikut:

Tabel 4.8
Pembagian Materi Setiap Siklus

Siklus	Materi	IPK
Siklus I	<ul style="list-style-type: none"> • Ancaman terhadap integrasi Nasional 	(1) Menganalisis ancaman terhadap integrasi Nasional
Siklus II	<ul style="list-style-type: none"> • Ancaman di bidang IPOLEKSOSBUDHANKAM • Peran serta masyarakat untuk mengatasi berbagai ancaman dalam membangun integrasi nasional 	(2) Menganalisis ancaman di Bidang IPLEKSOSBUDHANKAM (3) Menganalisis peran serta masyarakat dalam mengatasi berbagai ancaman dalam membangun integritas nasional

Perkembangan hasil belajar PPKn diketahui melalui nilai pre-test dan post-test setiap siklusnya. Sebelum pembelajaran siklus I, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Di akhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal yang sama sebagai post-test dan diketahui besarnya perkembangan hasil belajar PPKn pada siklus tersebut.

Proses pembelajaran dilaksanakan dengan urutan pretest, penyajian kelas, diskusi, turnamen, dan post test di akhir pembelajaran. Penyajian kelas dilakukan oleh guru untuk

menyampaikan materi yang dipelajari pada hari itu. Penyajian kelas juga digunakan oleh guru untuk memotivasi maupun menarik perhatian peserta didik agar tertarik dengan pembelajaran hari itu. Kegiatan diskusi dilaksanakan setelah guru membagikan peserta didik kedalam enam (6) kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas lima sampai enam peserta didik dengan kemampuan akademik yang bervariasi berdasarkan nilai ujian sebelumnya. Pelaksanaan turnamen dilaksanakan dengan memanfaatkan media slide powerpoint, dimana guru menampilkan angka-angka yang sudah di edit hyperlink soal sehingga apabila kursor laptop di arahkan ke setiap angka yang sudah dipilih, maka akan muncul pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada K.D 3.6.

Kelompok turnamen merupakan kelompok yang sama pada saat diskusi berlangsung. Hal tersebut dilakukan guru agar bisa menghemat waktu. Turnament terdiri dari 2 babak. Pada babak I, masing-masing anggotakelompok memilih siapa yang akan tampil pertama untuk bermain sampai giliran terakhir yaitu giliran ke 6. Masing-masing nggota yang sudah terpilih harus memilih satu angka yang sudah ditampilkan pada slide powerpoint dan begitu seterusnya sampai semua anggota didalam kelompok mendapat giliran sampai giliran ke 6. Soal tournament yang sudah dibuka harus dikerjakan dalam waktu 30 detik. Apabila dalam 30 detik pertanyaan belum bisa dijawab maka akan dilempar kepada kelompok selanjutnya. Apabila kelompok selanjutnya juga tidak bisa menjawab maka jawaban dari soal tadi akan dibacakan oleh moderator. Setiap soal pada babak I mempunyai skor 10 digit.

Pada babak II, disebut babak rebutan. Sebanyak sepuluh (10) soal yang sudah dipersiapkan di belakang setiap angka yang ditampilkan pada slide powerpoint. Guru membuka setiap kartu yang sudah dipilih oleh peserat didik dan membacakan soal yang terdapat di balik angka-angka yang ditampilkan. Babak dua ini, menuntut masing-masing kelompok turnamen untuk fokus dan cepat dalam mengangkat tangan apabila ingin menjawab pertanyaan. Kelompok paling cepat mengangkat tangan akan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Setiap soal pada babak rebutan mempunyai poin sebanyak 20 poin. Sehingga apabila kelompok berhasil menjawab dengan benar maka pointnya akan ditambahkan sebanyak 20 point dan apabila jawabannya salah, maka point kelompok tersebut akan dikurangi 15 digit.

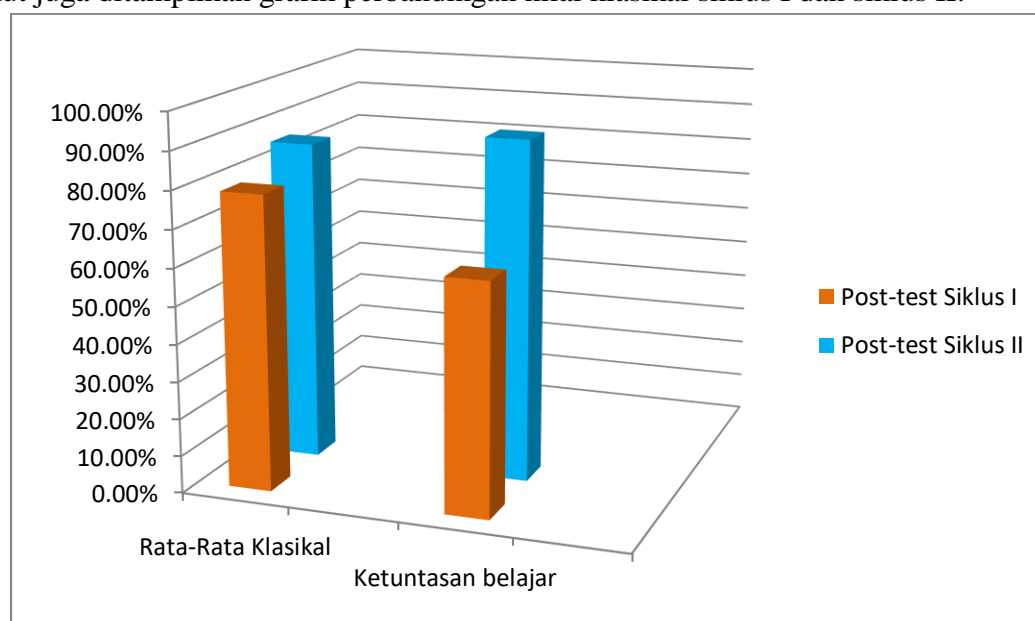
Skor tim dihitung oleh guru/penelitidantim yang mendapat perolehan skorterbanyak diberi hadiahsebagaijuara I, juara II, dan juara III. Adapun hasil belajar kognitif peserta didik tiap akhir siklus dianalisis dengan mencari persentase ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata klasikal dari tiap siklus dapatdilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.9

Perbandingan Hasil belajar Pre-test, Post-test Siklus I dan Siklus II Peserta didik Kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh dengan penerapan model TGT dalam Memahami Materi pada KD 3.6

No	Peningkatan	Hasil			
		Siklus I		Siklus II	
		Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	Jumlah peserta didik mencapai KKM	10 orang	21 orang	18 orang	31 orang
2	Jumlah peserta didik tidak mencapai KKM	24 orang	13 orang	16 orang	3 orang
3	% ketuntasan hasil Belajar	29,41%	61,76%	52,94%	91,18%
4	Rata-rata klasikal	66,91%	78,74%	47,06%	86,18%

Berikut juga ditampilkan grafik perbandingan nilai klasikal siklus I dan siklus II:



Gambar 4.4. Grafik perbandingan Hasil belajar Klasikal Siklus I dan Siklus II peserta didik kelas X MIPA 6 SAIAN 3 Banda Aceh dengan penerapan model TGT dalam Memahami Materi pada KD 3.6.

(Sumber: Data primer, SMAN 3 Banda Aceh tahun 2018)

Berdasarkan tabel dan grafik diatas jelas terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil pembelajaran peserta didik pada materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika baik pada siklus 1 maupun siklus 2, dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Hasil belajar pada saat pre-test menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik hanya sebesar 29,41%, artinya dari jumlah peserta didik 34 orang, hanya 10 orang yang lulus $KKM \geq 76$. Kemudian untuk hasil belajar peserta didik pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dengan nilai 61,76% atau sebanyak 21 peserta didik telah mencapai nilai KKM. Kemudian untuk pre-test pada siklus II, ketuntasan belajar peserta didik berada pada angka 52,94%, kemudian pada evaluasi post-test siklus 2 terjadi peningkatan yang sangat baik, yaitu peserta didik yang memperoleh nilai KKM adalah sebanyak 31 orang atau sebesar 91,18%.

Maka dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil karena pada siklus II ini, persentase ketuntasan belajar peserta didik telah mencapai bahkan melebihi indikator persentase ketuntasan klasikal yang telah ditentukan sebelumnya, yang dimana indikatornya adalah “kriteria keberhasilannya pasca siklus dilihat dari persentase ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa 80% subjek telah memenuhi KKM (76)”, sedangkan pada siklus II ini, peserta didik yang telah mencapai nilai KKM termasuk sangat meningkat yaitu berjumlah 31 orang atau sebesar 91,18%. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn terkait materi tentang Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Sementara untuk hasil observasi aktivitas guru berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer, kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan model TGT pada siklus I mencapai persentase sebesar 86,21%. Hal itu menandakan bahwa kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II, persentase aktivitas guru meningkat menjadi 96,55% (kategori sangat baik).

Hasil pengamatan tindakan pada siklus I dan II sudah menunjukkan peningkatan baik dari segi hasil maupun minat belajar PPKn peserta didik dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Berdasarkan kriteria keberhasilan pengajaran, ditinjau dari hasil belajar salah satunya adalah hasil yang diperoleh peserta didik dari proses pengajaran tampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara kognitif maupun afektif. Dengan tercapainya hasil belajar peserta didik sebagaimana telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran atau tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 6 SMAN 3 Banda Aceh pada mata pelajaran PPKn, materi Ancaman Terhadap Negara Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Persentase aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II sebesar 82,35% atau sebanyak 28 orang dari 34 jumlah peserta didik telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014) *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: refika Aditama.
- Azhari, B., & Fajri, I. (2021). Distance learning during the COVID-19 pandemic: School closure in Indonesia. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 1-21.
- Budimansyah, D. (2009). *Inovasi Pembelajaran Project Citizen*. Bandung: Program Studi PKn SPSUPI.
- Budimansyah, D. dan Karim Suryadi. (2008). *PKn dan Masyarakat Multikultural*. Bandung : Program Studi PKn SPS UPI.
- Fajri, I. (2019). Pengaruh Model Project Citizen Dalam Meningkatkan Learning And Innovation Skills Siswa Di SMA Negeri 10 Fajar Harapan Banda Aceh. *ETD Unsyiah*.
- Fajri, I., Ar, K., Prajana, A., Yusran, & Sanusi. (2020). Peningkatan Keterampilan 4C Melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 371–380.
- Fajri, I., Suryadi, K., & Anggraeni, L. (2021). Pembelajaran kelas terbalik selama pandemi covid-19: sebuah tinjauan sistematis review dari bukti empiris. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 870-880.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Ruslan, R. (2019, May). Project citizen Learning Model in Developing Civic Disposition of High School Students through the Subject of Pancasila Education Citizenship. In *International Conference on Early Childhood Education* (pp. 393-403).
- Fajri, I., Yusuf, R., Maimun, B. A., & Sanusi, Y. (2020). Innovation model of citizenship education learning in the 21st-century skill-learning environment of students in Aceh. *Innovation*, 7(16), 2020.
- Greenstein, L. M. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin Press.

- Ismawati, F. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (Cups) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Curiosity Siswa pada Pelajaran Fisika* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kirmizi, Ö. (2015). The influence of learner readiness on student satisfaction and academic achievement in an online program at higher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 14(1), 133-142.
- Liu, Y., Zhao, G., Ma, G., & Bo, Y. (2014). The effect of mind mapping on teaching and learning: A meta-analysis. *Standard Journal of Education and Essay*, 2(1), 17-31.
- Long, D. J., & Carlson, D. (2011). Mind the map: How thinking maps affect student achievement. *Networks: An Online Journal for Teacher Research*, 13(2), 262-262.
- Luqman, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 44-59.
- Maimun, M., Sanusi, S., Rusli, Y., & Muthia, H. (2020). Internalisasi Nilai-nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Banda Aceh. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8-15.
- Morocco, C. C., Aguilar, C. M., & Bershad, C. J. (2010). *Supported literacy for adolescents: Transforming teaching and content learning for the 21st century*. John Wiley & Sons.
- Muhlisin, A. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA terpadu berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) tema polusi udara. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 1(2).
- Rahayu, G. D. S., & Setiyadi, R. (2018). Penerapan model project citizen dalam upaya meningkatkan kecerdasan ekologis. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(1), 31-42.
- Ridayani, R., Fajri, I., & Yusuf, R. (2021). Application of Project Citizen Learning Model: Descriptive Analysis of 21st Century Skills of High School Students. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(3), 789-800.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and learning 21st century skills: Lessons from the learning sciences. *A Global Cities Education Network Report. New York, Asia Society*, 10.
- Sarhangi, F., Massoumy, M., Ebadi,., Mazhari, S., Rahmani, A., & Raisifar, A. (2011). Effect of Concept Mapping Teaching Method on Critical Thinkin Skills of Nurshing Student. *Irania Journal of Critical Care Nursing*, Vol. 4, No. 3, pp. 145150.
- Saylendra, N. P. (2017). Peningkatan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Project Citizen. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2(1).
- Smarabawa, I. G. B. N., Arnyana, I. B., & Setiawan, I. G. A. N. (2013). Pengaruh model pembelajaran sains teknologi masyarakat terhadap pemahaman konsep biologi dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1).
- Suwarno, W. (2006). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulfah, N. S., & Hamid, S. I. (2017). *Project Citizen Model in Civic Learning to Improve Students Critical Thinking Skills* (Doctoral dissertation, Indonesia University of Education).
- UU RI No 20 tahun (2003). *Tentang Sistim Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Valdez, A. V., Lomoljo, A., Dumrang, S. P., & Didatar, M. M. (2015). Developing critical thinking through activity-based and cooperative learning approach in teaching high school chemistry. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5(1), 139.

- White, T. K., Whitaker, P., Gonya, T., Hein, R., Kroening, D., Lee, K., ... & Hayes, E. (2009). The use of interrupted case studies to enhance critical thinking skills in biology. *Journal of microbiology & biology education*, 10(1), 25-31.
- Yusuf, R., & Handi, D. (2011). *Pendidikan dan investasi sosial*. Alfabeta.
- Yusuf, R., Hayati, E., & Fajri, I. (2019, October). Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Model Project Citizen. In *Prosiding Seminar Nasional "Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia"* (Vol. 1, pp. 185-200). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Yusuf, R., Sanusi, S., Razali, R., Maimun, M., Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan literasi budaya dan kewargaan siswa SMA se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91-99.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).